

WILLY VANDERSTEEN

# ROBERT ET BERTRAND

## LE FANTÔME DU ZWIN



EDITIONS ERASME



WILLY VANDERSTEEN

# LE FANTÔME DU ZWIN



EDITIONS ERASME  
ANVERS-BRUXELLES





**R**OBERT ET BERTRAND, NOS JOYEUX LURONS, ON RECONDUIT LEUR PROTÉGÉ, JACKY, À SON PENSIONNAT À DELFT. CHEMINANT DE CADZAND À KNOCKE, ILS TRAVERSSENT, AU LARGE DU ZOUTE, LA GRANDE PLAINE DU ZWIN.



Le Zwin ! C'était, il y a 700 ans, une large embouchure, quand Bruges était le port le plus important d'Europe.



Ensemble hélas ! Là où des salées ont livré bataille, folâtraient à présent les lapereaux.

Foin d'histoire, Robert ! Je suis las et affamé.



Hé ! Que cherchez-vous dans le Zwin ?



Un endroit où passer la nuit, berger !

Vous pouvez disposer de mon abri dans les dunes mais...



... je ne vous le conseille pas.



Le Zoute est infesté de braconniers, de pilliers d'épaves, de trousses à l'occasion. Les habitants de Knocke les évitent, même les gendarmes ne s'y frottent pas. Et les Volders hollandais ne valent pas mieux !



En outre, on prétend que, dans le brouillard, les esprits des moines hantent les dunes et s'en prennent aux voyageurs égarés.



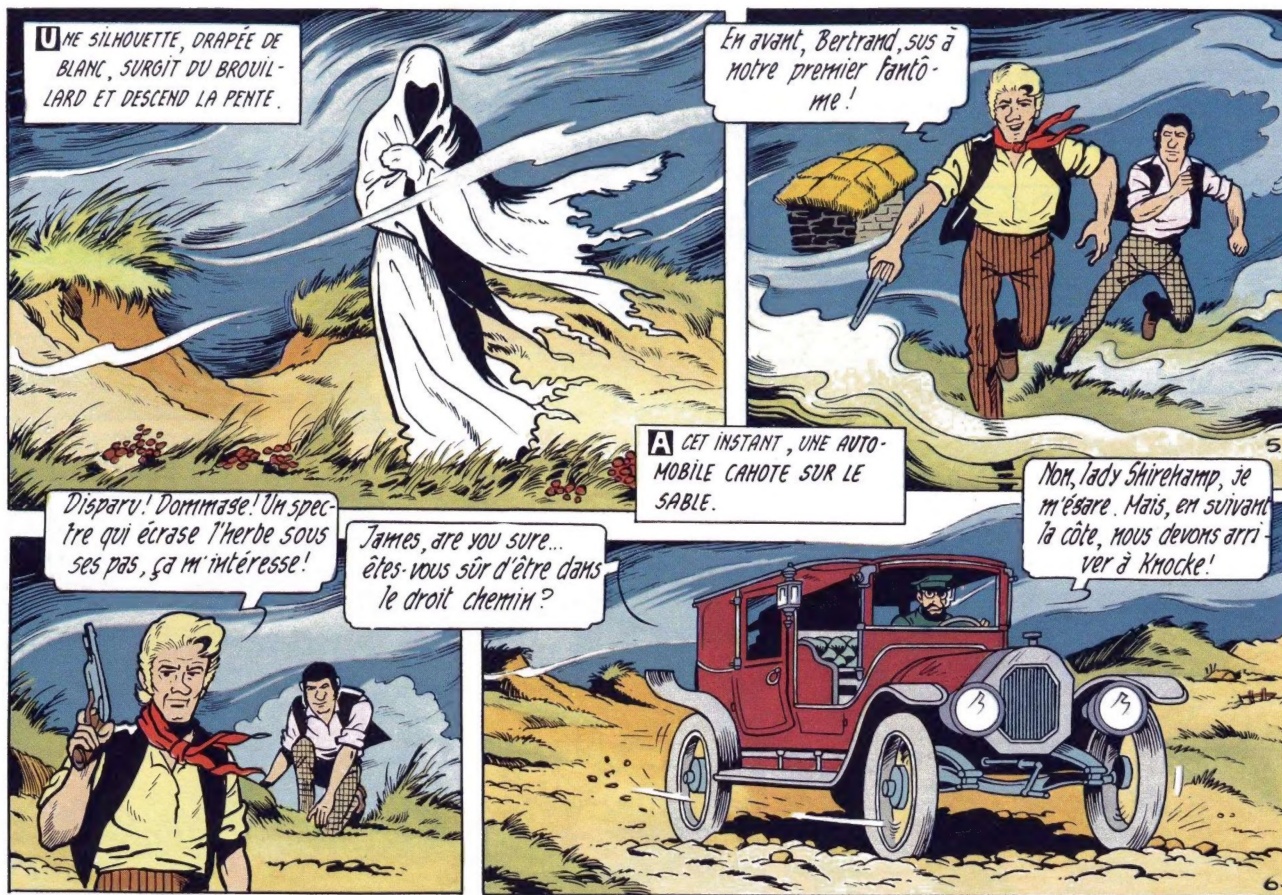
**R**OBERT ET BERTRAND, QUI N'ONT PAS FROID AUX YEUX, BIVOQUENT DANS LA HUTTE DU BERGER.

Quelle purée de pois ! C'est vrai qu'il fait sinistre !

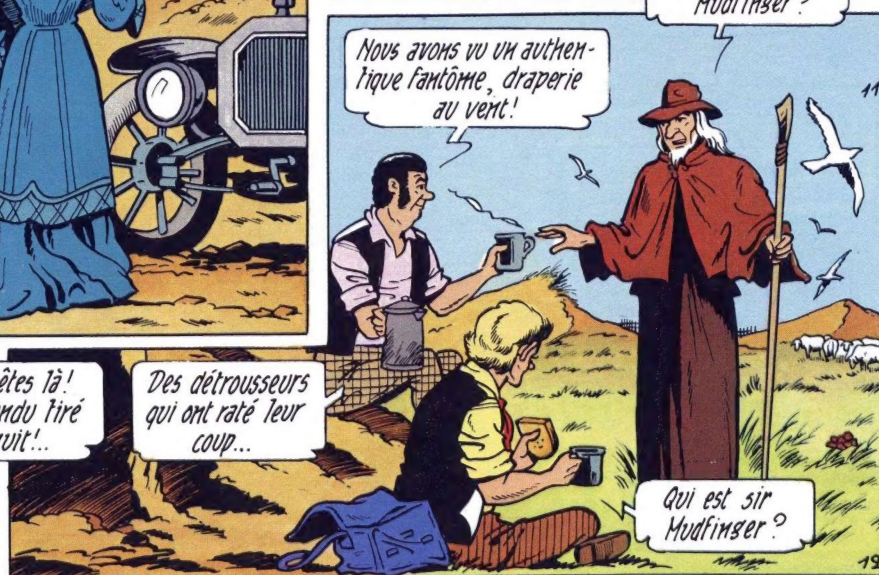
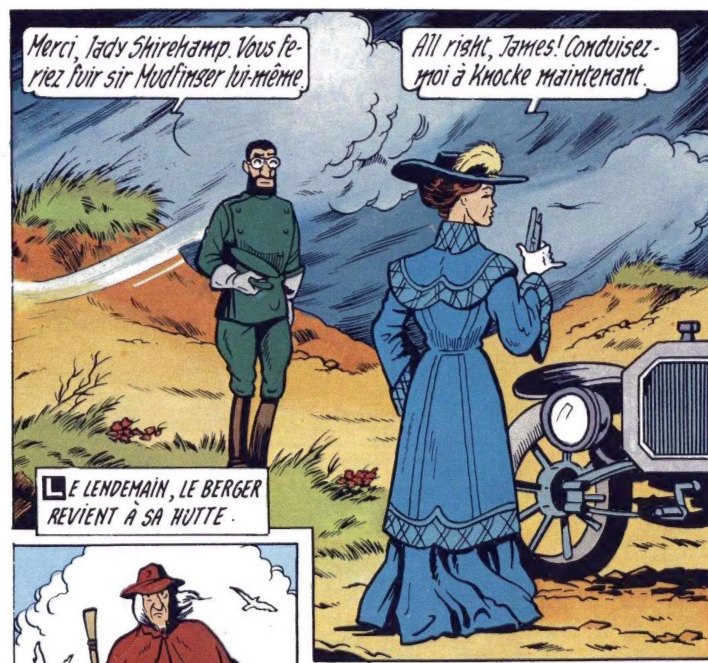


Seigneur ! Tu vois ces dunes, Bertrand ?













C'était un gentleman-cambrioleur. Signalé au littoral, il fut activement poursuivi. Les sendarms firent une descente dans un hôtel de Knocke...



... mais Hudfinsger parvint à s'enfuir vers le Zoute. Pourchassé par les sendarms, il tenta de s'échapper par la mer, mais il se noya dans la tempête



Le matin, des braconniers trouvèrent son corps et l'enterrent dans les dunes. Il y a huit jours de cela et depuis, son esprit hante la place.



Les sendarms interrogèrent les braconniers et dressèrent procès-verbal. La tombe se trouve là-bas, au-delà du brise-lames.



PLUSTARD

Tiens tout de même? Qui profite de sa mort pour jouer au fantôme?

Bah! Une farce de pilleur d'épaves pour éloigner les curieux. On fait un tour à Knocke?



A KNOCKE, SUR LA PLAGE...



Ridicules, ces baigneurs pudibonds véhiculés en cabine jusqu'à dans la mer!

Oui, et ils ouvrent leur ombrelle, s'enduisent de crème, etc... de peur de brunit! Drôle de mode!



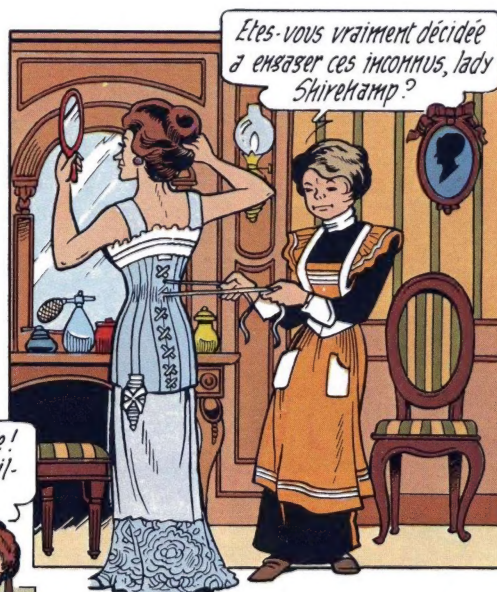
Tiens? Notre intrépide lady Shirehamp se promène sur le brise-lames! Oh! elle glisse!







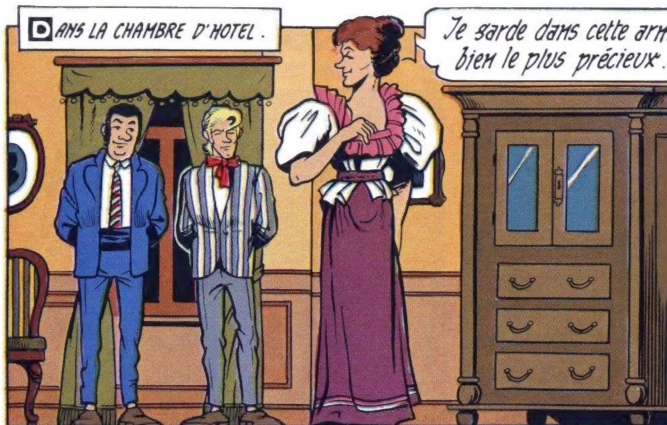
**R**OBERT ET BERTRAND ACCEPTENT LA PROPOSITION ET LADY SHIREHAMPT LES ENVOIE D'ABORD CHEZ LE COIFFEUR ET CHEZ LE TAILLEUR. PUIS ILS SE PRÉSENTENT À L'HÔTEL.











Je garde dans cette armoire mon bien le plus précieux.

I like jewelry... j'aime les bijoux. I know it is dangerous... je sais que c'est risqué mais je ne puis m'empêcher de les emporter!



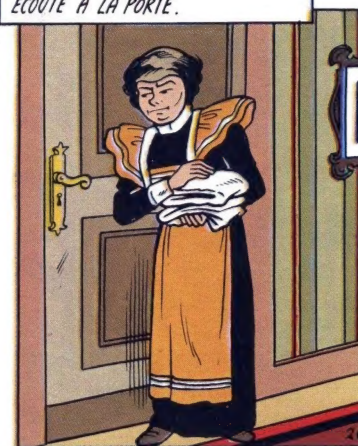
Look... regardez ! J'ai acheté ce collier à Amsterdam; il vaut une fortune; j'ai engagé James mais il ne peut être partout.



That's why I need you! C'est pourquoi j'ai besoin de vous. Je garde la clef sur moi et l'un de vous doit rester en permanence ici.



**M**ATHILDE, LA FEMME DE CHAMBRE, ÉCOUTE À LA PORTE.



Je ne comprends pas que vous essayiez ces individus. James est tout de même consciencieux?

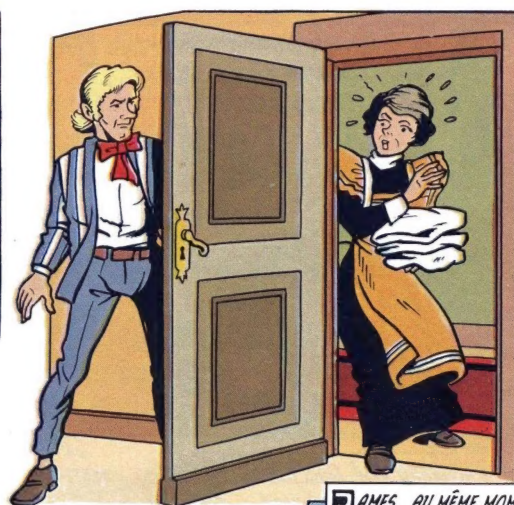


C'est possible... ne devrions-nous mettre d'accord avec James?

Où yes... je vois. Mathilde flirte avec James. Perhaps... est-elle un peu jalouse de vous?



Sorry... je lui ai donné conseil ce soir.



Mathilde, you were listening... vous écoutiez. Que signifie?



J'apportais des draps, et j'ai involontairement entendu vos paroles.

**J**AMES, AU MÊME MOMENT, TRAVERSE LA PLAGE EN DIRECTION DU ZOUTE.







Ce doit être la tombe de Mud-finger, le gentleman-cambrioleur; je voudrais bien...



...rencontrer ce fantôme. Tout porte à croire qu'il ne se montre que pour éloigner les curieux!



TOUT À COUP, JAMES SE JETTE À PLAT VENTRE.



ENTRE LES DUNES, APPARAÎT LE FANTÔME.



Bon! Dans la plaine, il ne peut m'échapper.



SOUDAIN, UN COUP DE FEU: UNE CHARGE DE PETITS PLOMBS VOLE DANS LES AIRS.



Je l'ai raté! Dommage car ce type devient gênant.



Le fantôme désespère! J'aurais dû emporter mon pistolet!



JAMES EST À NOUVEAU VISÉ, MAIS IL PLONGE DANS UN RUISSEAU ET RÉUSSIT À FUIR.



Le spectre est bien protégé; cela cache autre chose qu'une chasse aux lapins.



LE LENDEMAIN, ROBERT, BERTRAND ET JAMES FONT CONNAISSANCE.



Donc, Bertrand et moi, nous montons la garde à tour de rôle auprès du collier.



Bon! Je ne quitte pas lady Shirehamp. Soyez tranquilles, j'ai déjà servi dans la police secrète.



Douce mission! Uniquement empêcher quiconque d'approcher de l'armoire ou bien l'ainéahnter sur la plage!



Suivez le porteur, colonel Schwartz; vous occuperez la chambre 38, au premier étage.

BERTRAND EST SUR LE POINT DE SE RENDRE À LA PLAGE QUAND UN NOUVEAU CLIENT ARRIVE À L'HÔTEL.



38? à côté de lady Shirehamp! Je dois absolument savoir qui est ce colonel Schwartz.



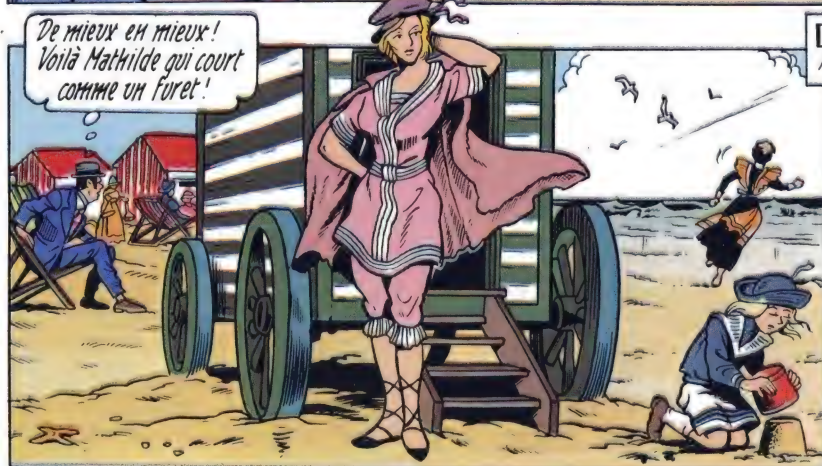
Bizarre! Il arrête Mathilde, l'indiscrète, et lui glisse quelque chose dans la main. Un billet??



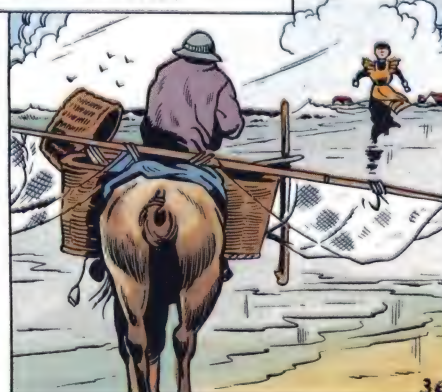
Suis-je bête! C'était un pourboire, évidemment. Je ferais mieux d'admirer les jolies baigneuses!



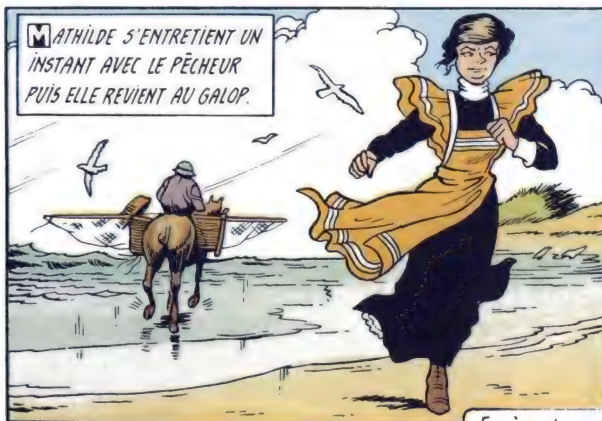
De mieux en mieux! Voilà Mathilde qui court comme un furet!



ELLE SE DIRIGE TOUT DROIT VERS CE PÊCHEUR DE CREVETTES.











Son passeport est en règle; nous pouvons être tranquilles!

Rends ce portefeuille à son propriétaire, Mathilde. Dis que tu l'as trouvé.

Vous vous tracassez pour rien; le seul à craindre était Mudfisser et il est mort.



James, nous voudrions sortir ce soir; voulez-vous assumer la garde?

Bon! Ça va.

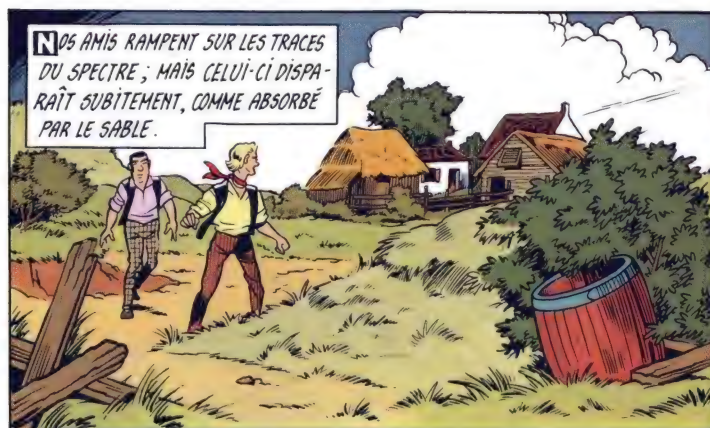


ROBERT ET BERTRAND ENDOSSENT LEURS VIEILLES NIPPES ET VONT DANS LES DUNES, OÙ LE SPECTRE LEUR APPARAÎT BIENTÔT.

Il protège visiblement la tombe de toute curiosité. Tiens? Il s'éloigne cette fois; nous l'aurons!



Les vagabonds! Ils ne savent pas que je les vois!

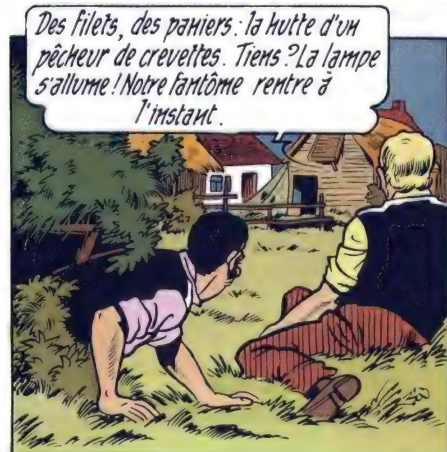


NOS AMIS RAMPENT SUR LES TRACES DU SPECTRE; MAIS CELUI-CI DISPARAIT SUBITEMENT, COMME ABSORBÉ PAR LE SABLE.

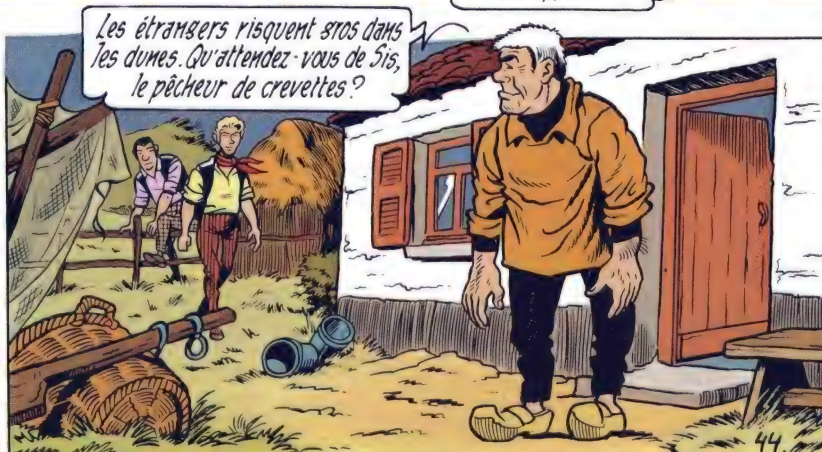


Oh! Sous ce fût, un tunnel! C'est là qu'a disparu notre facétieux fantôme!

En avant, Robert! Il ne peut pas nous échapper!

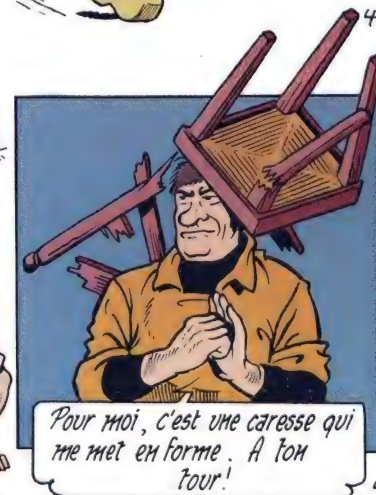


Des filets, des paniers: la hutte d'un pêcheur de crevettes. Tiens? La lampe s'allume! Notre fantôme rentre à l'instant.



Les étrangers risquent gros dans les dunes. Qu'attendez-vous de Sis, le pêcheur de crevettes?









En fuyant les gendarmes, Mudfinger faillit se noyer, mais je l'ai sauvé. Il me paya généreusement pour le cacher ici et faire croire à la ronde qu'il était mort.



J'ai creusé une tombe fictive; je suis allé signaler l'accident; les gendarmes qui n'aiment pas venir du Zuid se sont contentés de dresser procès-verbal sur la foi de ma déclaration.



Avant de repartir, Mudfinger m'a chargé de faire le fantôme pour éloigner les curieux de la tombe et pour qu'on ne découvre pas la vérité !



Je suppose qu'il est retourné en Angleterre. Si vous ne me dénoncez pas, je vous promets d'aller vivre honnêtement en Hollande.



Et voilà ! Mais que vient faire Mathilde dans tout cela ?



A cela, je refuse de répondre.

D'UN GESTE IMPRÉVISIBLE, Sis ENVOIE LE PISTOLET EN L'AIR ET SAUTE À TRAVERS LA FENÊTRE.







Vous m'accompagnerez car je porterai mon collier. But first... d'abord, je veux m'assurer qu'il s'assortit à ma toilette de soirée!

53



Ecoute, Mathilde, j'en ai assez de tes manigances. Tu en as tant fait que tu m'as mis la puce à l'oreille.



Je me suis informé et je sais que tu viens du quartier mal famé du Zoute.

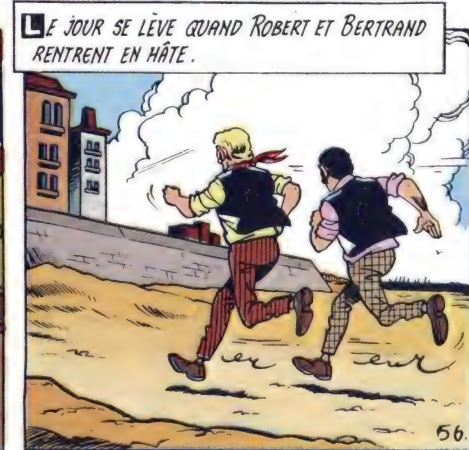
54



C'est le passé, James; je n'ai plus jamais volé. Père voulait me sortir de la misère; c'est pourquoi il a aidé Mudfinser, après l'avoir sauvé.

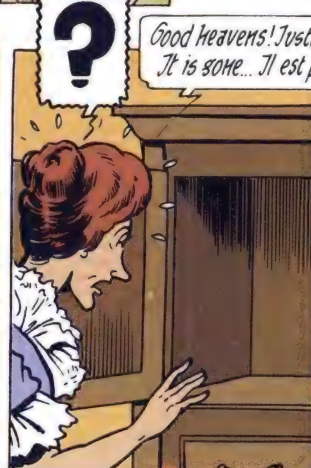


55



56









Mathilde est la fille de Sis, je suis au courant. Mais j'ai eu peine à me dominer pour ne pas mettre plus tôt sous les verrous.



Toi ? Qui es-tu donc ? De quel droit nous insultes-tu ?



Je vais tout de suite éclairer votre lanterne !



Dix-Sept ! Oui, vous me reconnaissez bien maintenant ! Ma mission m'était toute latitude de m'occuper de vous. Mais je vous ai drôlement fait marcher, hahaha !



Eh bien ! C'est vrai qu'il nous a eus !

Cela prouve enfin ma supériorité sur vous !



Je vous enferme à laendarmerie locale jusqu'à ce que j'aie élucidé de vol.



TANDIS QUE LADY SHIREHAMP EST CONDUITE CHEZ LE MÉDECIN, DIX-SEPT FAIT SENSATION DANS LE HALL.



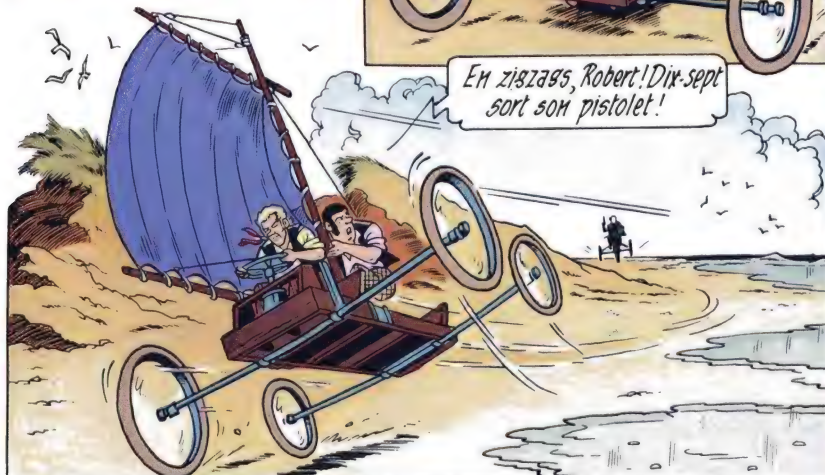
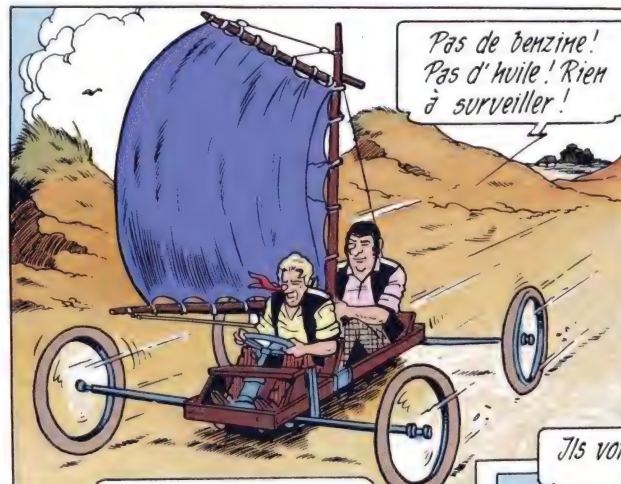
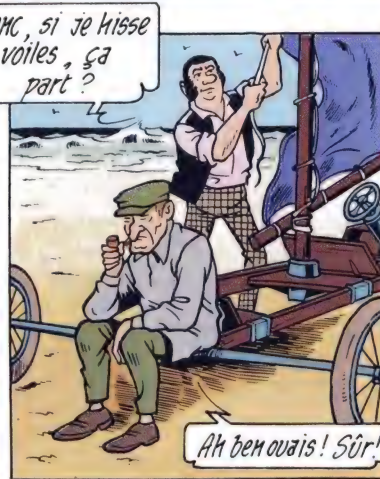
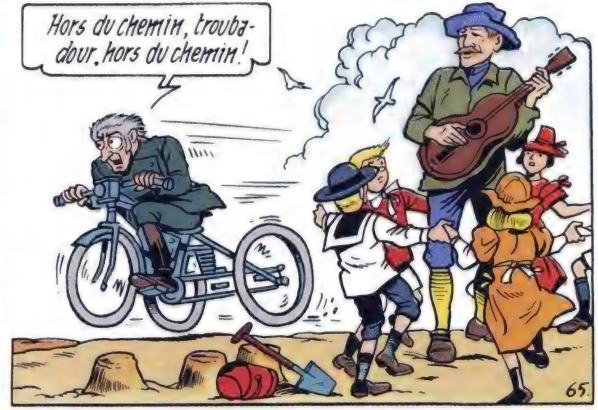
Brrr ! Je n'ai aucune envie de moisir en boîte.

Moi non plus, même si nous avons commis quelques peccadilles au point de vue légal !

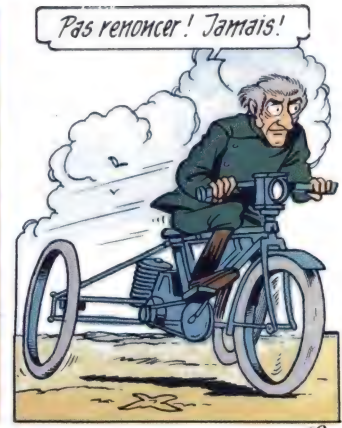


La soupe ne sera pas à son goût ; mais nous, à la frontière, courons comme des fous !

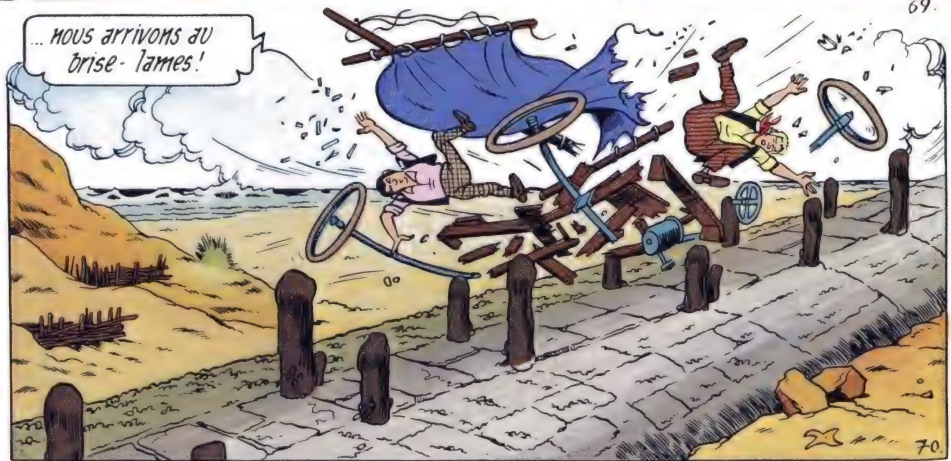








69.



70.

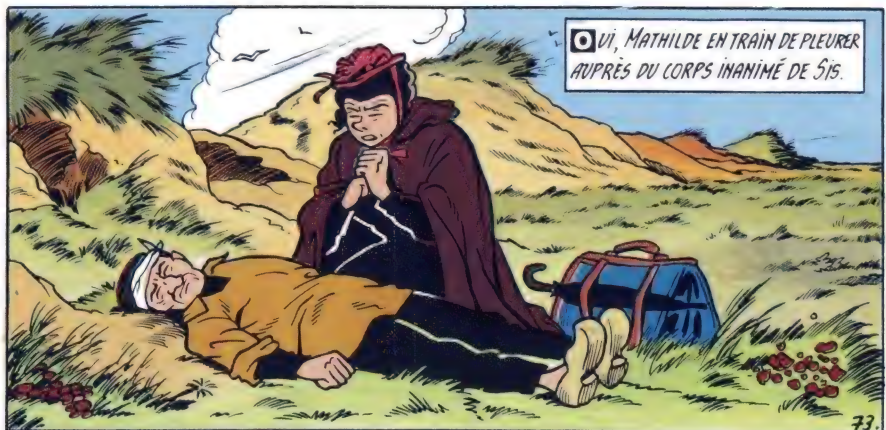


72.





Mom Dieu, Bertrand, qui voilà ? Mathilde ?



OUI, MATHILDE EN TRAIN DE PLEURER AUPRÈS DU CORPS INANIMÉ DE SIS.

73.



Je l'ai trouvé en essayant de franchir la frontière par les dunes. Il s'est blessé en sautant à travers la fenêtre; il a perdu tant de sang qu'il est épuisé; il est tombé et... écoutez... comme il geint...

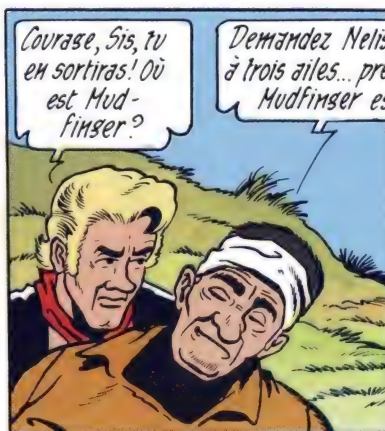


C'en est fait de moi... je ne vous ai pas dit... Mudfinger déguisé encore à Knocke... bien préparé son coup!



Promettez-moi de veiller sur Mathilde; je vous dirai...

74



Courage, Sis, tu en sortiras! Où est Mudfinger?

Demandez Nelis, le moulin... à trois ailes... près du pont... Mudfinger est...



Oh! Il perd connaissance! Que signifie tout cela?

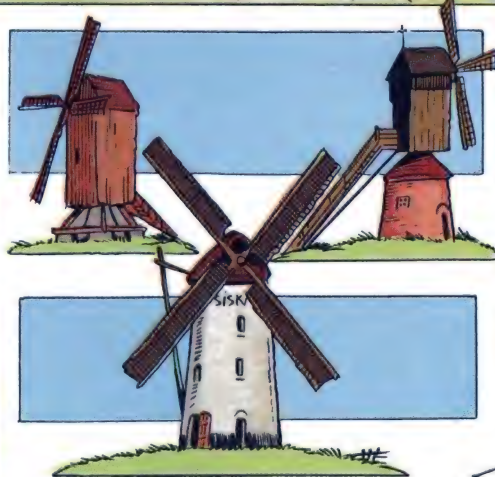


Nelis, c'est un menuisier qui a travaillé au Grand Hôtel. Il y a peu, il est parti pour la Hollande; je ne l'ai plus revu!

75



Ramenons Sis chez lui; Mathilde ira guérir un médecin. Tu y comprends quelque chose, Robert?



Non, il y a plusieurs moulins à Knocke mais aucun...



... n'a trois ailes et aucun ne se trouve près d'un pont! Que veut dire Sis?

76





Bon! Il n'a pas besoin de Médecin, Mathilde, il se remettra vite. Dis-nous maintenant, le Hudfänger, comment est-il?



A peu près ta taille, cheveux noirs... Mais il avait tout un coffre de perruques et de fards pour se déguiser.



Evidemment! Mais que veut dire Sis? Moulin à trois ailes... près d'un pont... Que vient faire Nelis dans cette histoire?



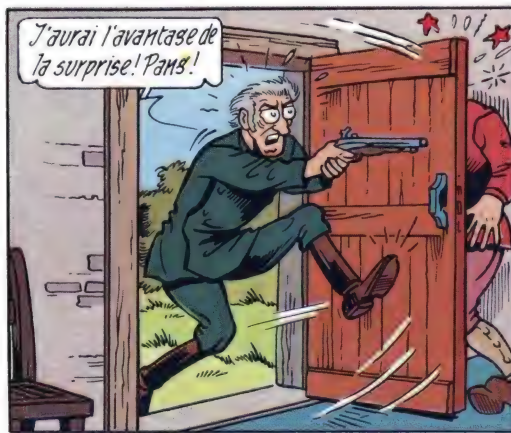
Nous allons démêler tout cela, Bertrand Mathilde, reste ici pendant que nous allons à l'hôtel. Préviens-nous si ton père parle encore!



**P**ENDANT CE TEMPS, DIX-SEPT, QUI A PU SE LIBÉRER, SUIVIT LES TRACES DE NOS AMIS.



La maison de Sis, le pêcheur de crevettes; ils doivent être là.



J'aurai l'avantage de la surprise! Pans!



Eh bien! C'est sa de venir en visite ici!



Mais je connais ce type!



Il est de la police; je l'ai déjà vu quelque part. Je l'enferme dans l'appentis. Je vais chercher une charrette pour vous conduire en Hollande, ton père et toi...



**L**OMBÉ DE CHARYBDE EN SCYLLA, DIX-SEPT EST BAILLONNÉ, LIGOTÉ, SOLIDEMENT CETTE FOIS.



Le phare! Nous y sommes presque! J'ai oublié... de te dire...





J'avais écrit à Jacky que nous étions ici pour un certain temps. Il a répondu qu'il allait arriver aujourd'hui en train!



Robert et Bertrand! Enfin! Je vous attends depuis des heures!

JACKY!



Surtout, n'entrez pas au Grand Hôtel!



J'ai bavardé avec le groom; il m'a tout raconté. Il y a des policiers de faction pour vous arrêter!

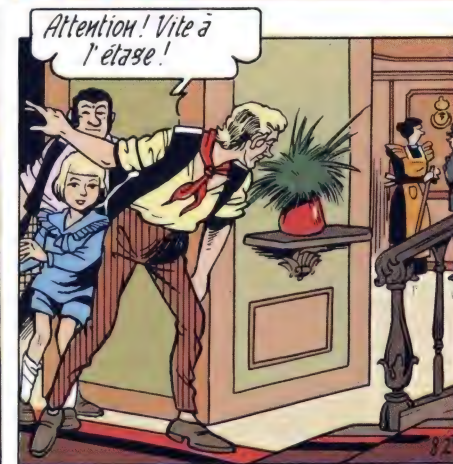
81



La lady est encore à l'hôpital; et on n'a pas retrouvé le collier!



Alors, on entre par la fenêtre. Nous devons fouiller la chambre!



Attention! Vite à l'étage!

82



SANS SE FAIRE REMARQUER, ILS ENTRENT CHEZ LADY SHIREHAMPTON. TANDIS QU'ILS EXAMINENT TOUT, JACKY EST MIS AU COURANT DES DÉTAILS.



Pas la moindre trace! Incroyable! Dix-Sept n'a pas quitté la pièce; la lady avait la clef sur elle et...



Et que signifiaient les mots de Sis? Moulin... Trois ailes... Pont... Incompréhensible! Qui est Mudfinser et où est-il?

Qui occupe la chambre voisine?

83



Nous y avons pensé, Jacky! C'est un colonel suisse; et ses papiers sont en règle; Dix-Sept les a examinés!



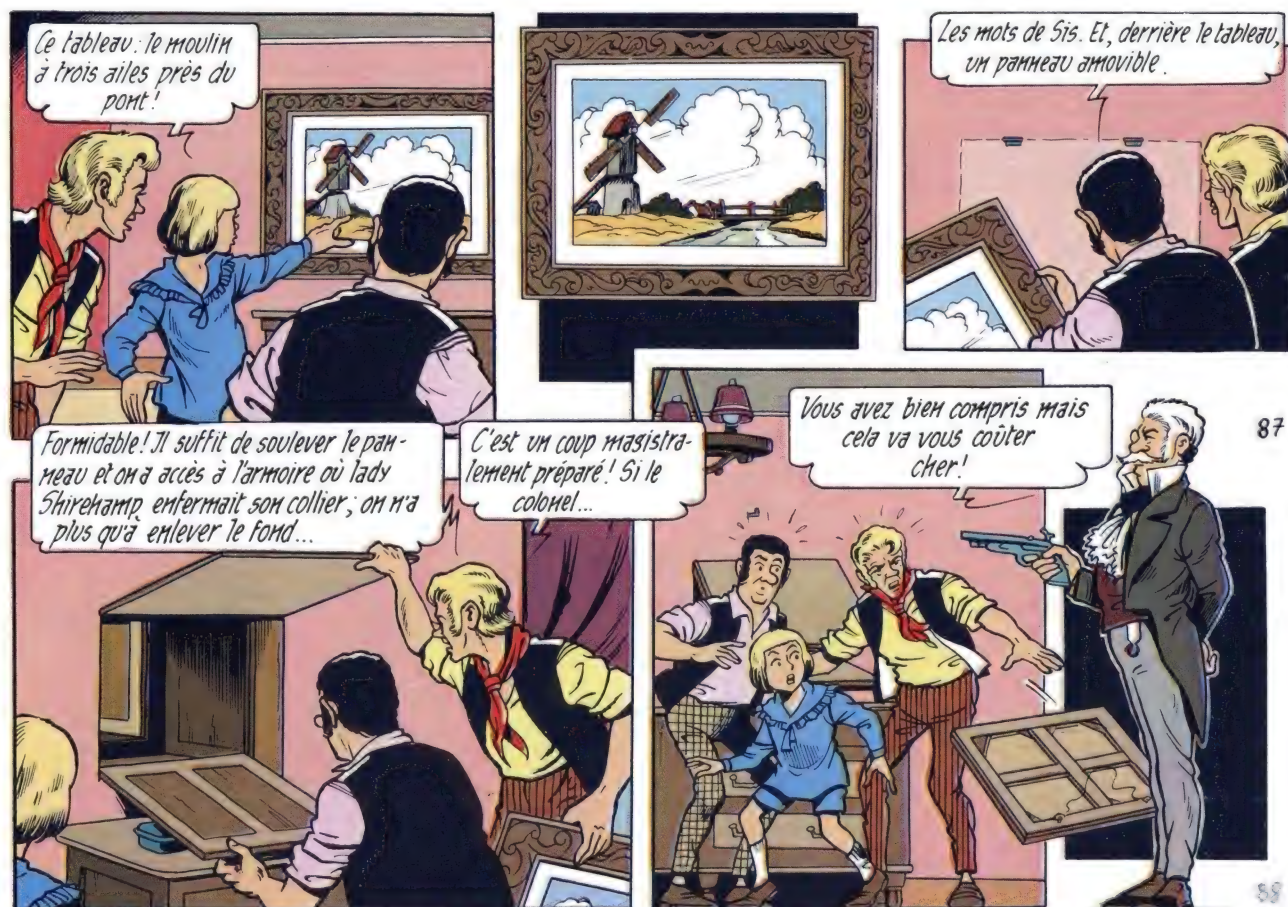
Il a peut-être vu ou entendu quelque chose. Si nous lui demandions?



Ce n'est pas une mauvaise idée!

84

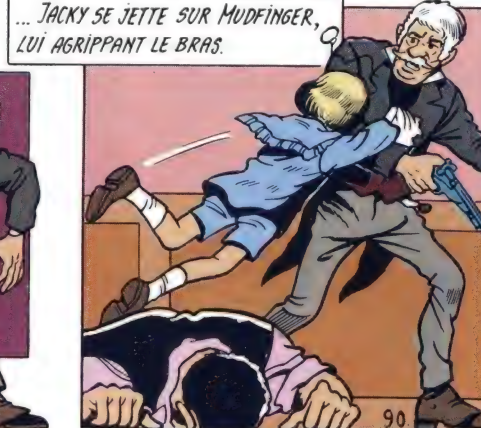




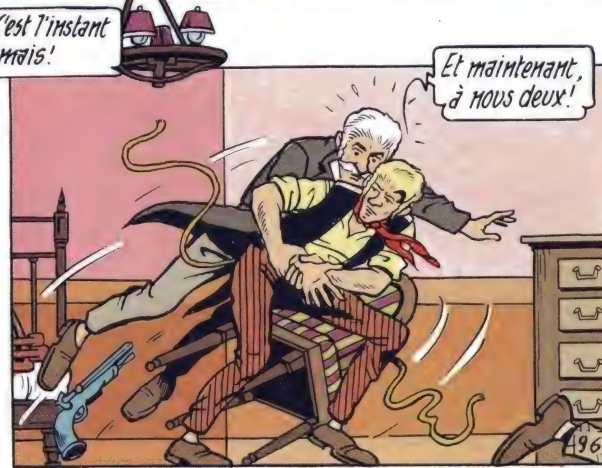
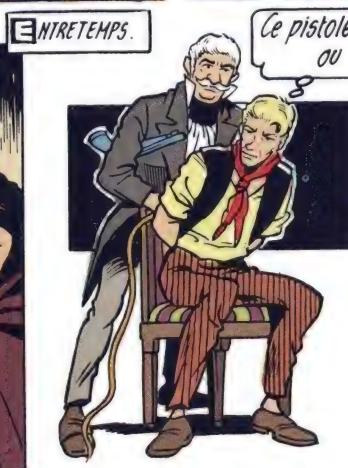




MAIS BERTRAND EST PROMPTEMENT MIS HORS COMBAT...



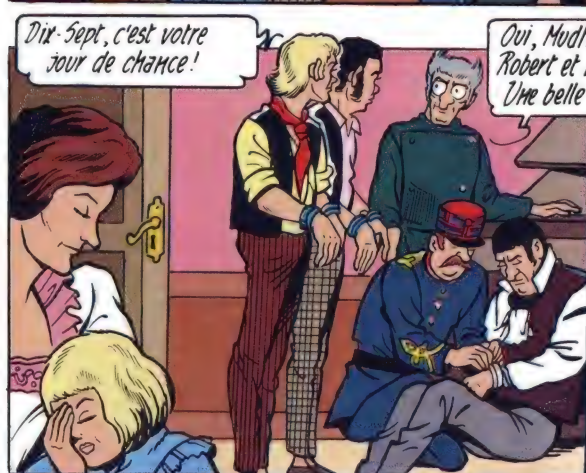
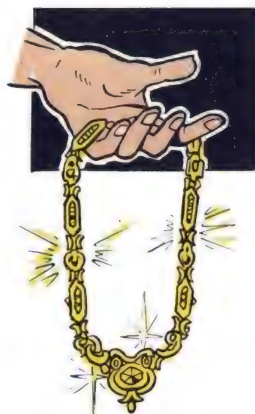




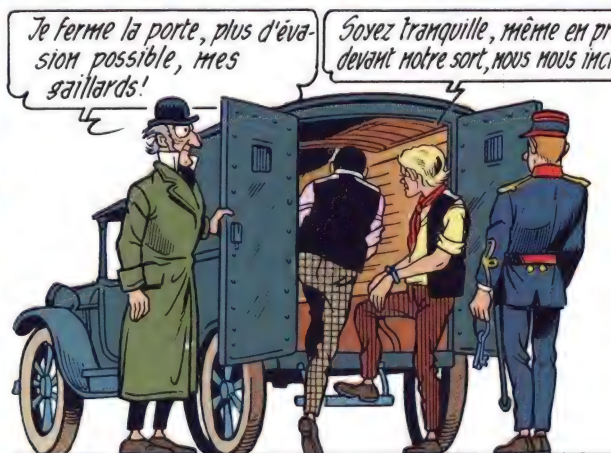
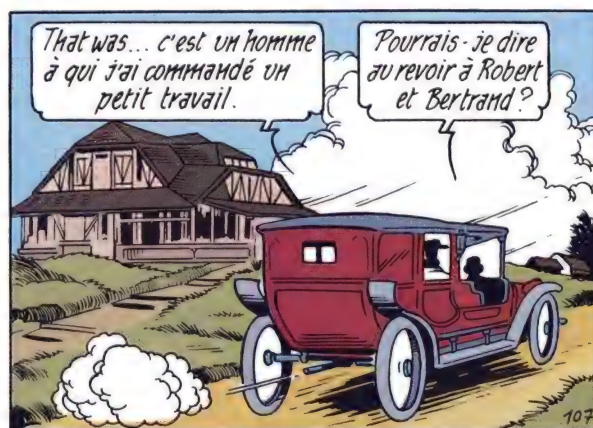
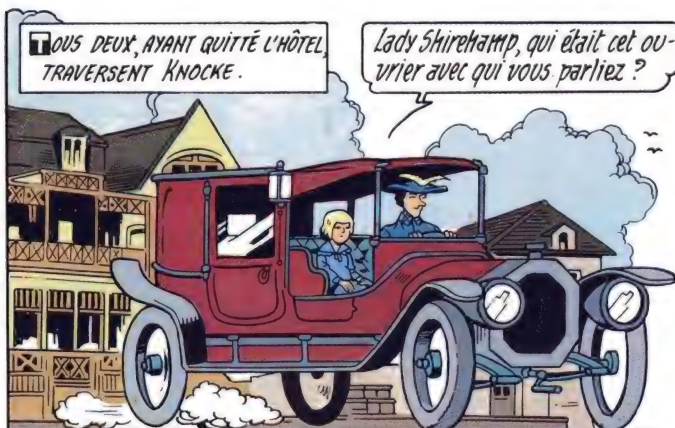
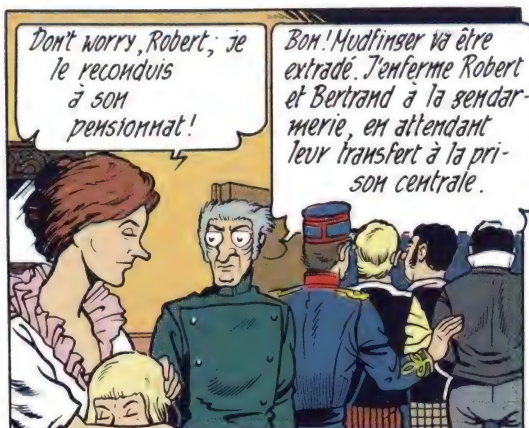




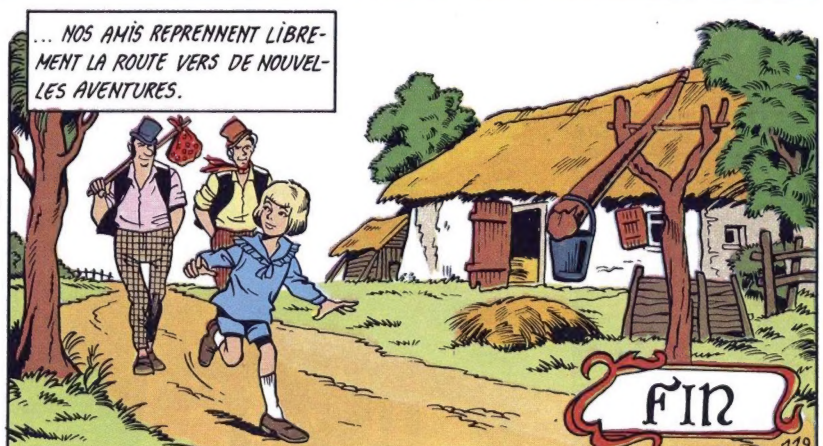
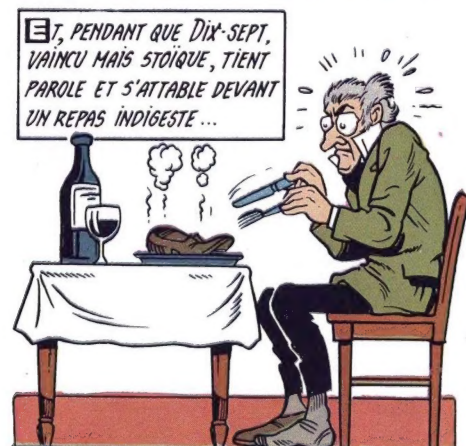
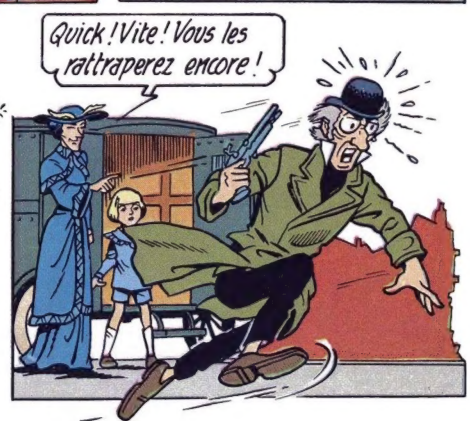
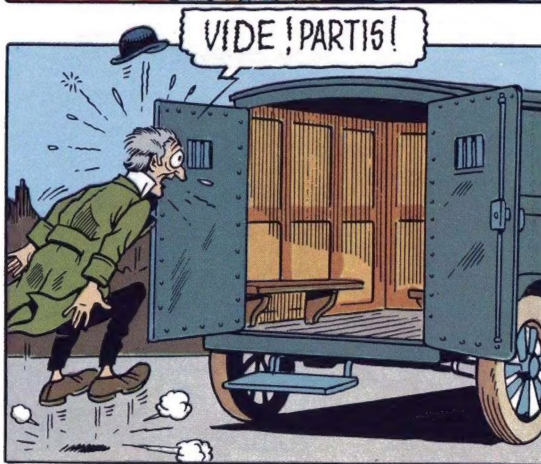
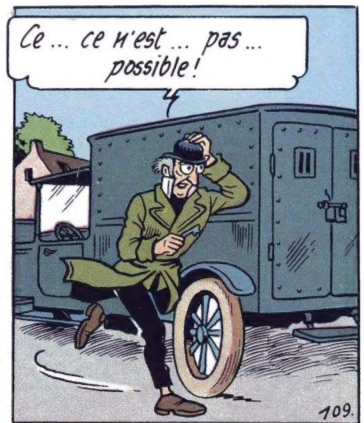
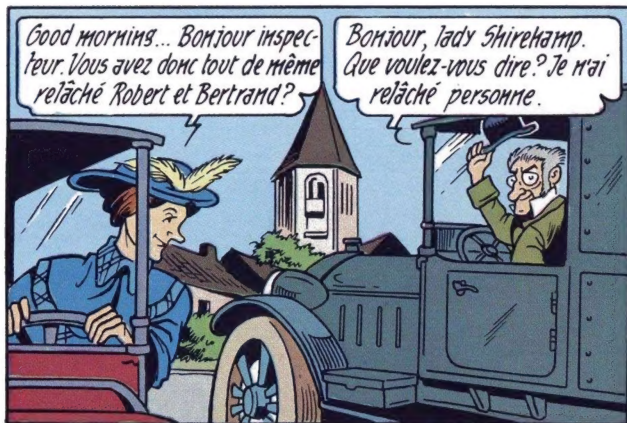
















WILLY VANDERSTEEN

# JÉRÔME

Redresseur de torts, jamais perdant, toujours gagnant, Jérôme le surhomme au cœur sensible. Dans l'accomplissement de ses missions de cascadeur d'or, il vous entraîne sans cesse dans de nouvelles aventures pleines d'imprévu et de fantaisie.

- |                               |                               |                                  |
|-------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|
| 1. Le mystère de Brispière    | 25. Les corbeaux de la        | 47. Les Morrigans                |
| 2. La couronne mystérieuse    | Tour de Londres               | 48. La main noire                |
| 3. Roi de la jungle           | 26. Les perles de Majorque    | 49. La piscine dangereuse        |
| 4. Le tomahawk d'or           | 27. Le vaisseau fantôme       | 50. Les menhirs dansants         |
| 5. Le gnome de bronze         | 28. Le canon turc             | 51. La couronne enchantée        |
| 6. L'île verte                | 29. Les licornes vertes       | 52. Les statues ardentes         |
| 7. Le collectionneur original | 30. La bombarde               | 53. Les autophages               |
| 8. La ville sous-marine       | 31. Des roses pour la         | 54. Le chien noir et la sorcière |
| 9. Les anneaux de Jupiter     | Berunka                       | 55. Les flammes gelées           |
| 10. Compo, le géant           | 32. L'arc-en-ciel bagarreur   | 56. Le syndicat des cascadeurs   |
| 11. La chasse dangereuse      | 33. La chenille de l'espace   | 57. La ruche                     |
| 12. Le cascadeur d'or         | 34. Le temple du silence      | 58. L'enlèvement                 |
| 13. Le roi de la tomate       | 35. Le biplan fantôme         | 59. Le pied du druide            |
| 14. Les mouches de Masakin    | 36. Jérôme contre Jérôme      | 60. Le carreau rouillé           |
| 15. Le gardien masqué         | 37. Le mystère de la          | 61. Le faiseur de vent           |
| 16. Le chasseur de            | route nationale               | 62. La gondole noire             |
| chaussures                    | 38. La bouée rouge            | 63. Le chevalier fantôme         |
| 17. Le rat d'acier            | 39. Les pirates de l'air      | 64. Les voleurs de ferraille     |
| 18. Le volcan d'Ithahat       | 40. La clavicule du dinosaure | 65. Le dragon à deux cornes      |
| 19. Les glaçons de            | 41. Quand les cigares         | 66. Les pilleurs de banques      |
| Loch Latham                   | explosent                     | 67. L'énigme de la mine          |
| 20. Le chasseur de trésors    | 42. Les joujoux dangereux     | 68. Une île au soleil            |
| 21. Les alchimistes           | 43. La chauve-souris          | 69. Le strato klepto cumulus     |
| 22. La tête d'or              | 44. Razzia à Djerba           | 70. La légende                   |
| 23. Le breuvage magique       | 45. La grande-crevette        | 71. Les voleurs de fruits        |
| 24. Aventure en Berunka       | 46. Le phare de Dragonera     | 72. Aventure au Far West         |





MARC SLEEN

Les aventures de

# NÉRON

Le truculent Neron, son fils l'enfant prodige Adhémar, ses dévoués copains Bambou et Boulette, monsieur Claude et madame Bébelle, le fantastique Millesabords... il leur arrive, partout et toujours, quelque aventure singulière. Dans chaque album ils vous entraînent dans leurs histoires pleines d'imprévu et de fantaisie. Mais malgré les dangers et les menaces qui pèsent constamment sur eux, nos héros s'en tireront. Des albums du tonnerre!

## Complètement en couleurs

- |                                   |                           |                                     |
|-----------------------------------|---------------------------|-------------------------------------|
| 10. Arthur Grosbedon              | 26. Le gorille jaune      | 43. L'arme redoutable d'Oumtata     |
| 11. Les Wallabites                | 27. Le jardin des malices | 44. La disparition du vase de Chine |
| 12. Le lutin doré                 | 28. Ivan le terrible      | 45. La couronne de Neptune          |
| 13. Baringo                       | 29. La bague du Muphti    | 46. La bague enchantée              |
| 14. Neron contre la F.F.F.        | 30. Les chenilles rousses | 47. La comtesse verte               |
| 15. Sacré Théophile               | 31. Patati patata         | 48. Neron et la tête de cheval      |
| 16. Mama Kali                     | 32. Novembre Noir         | 49. Les ailes de Xopotl             |
| 17. Les hommes bleus              | 33. Le virus du rire      | 50. Les Jinkaboums                  |
| 18. Le lavoir des chiens          | 34. La princesse Lovely   | 51. La baleine bleue                |
| 19. Les Nérontiques               | 35. La moutarde d'Abraham | 52. La flotte en folie              |
| 20. Les Dinas déchaînées          | 36. La fleur qui parle    | 53. Le Clo Clo clan                 |
| 21. Le cacatoès qui caquette      | 37. Enivrante Charlotte   | 54. La vengeance du grand Clo       |
| 22. Gare à Castar                 | 38. L'homme sans visage   | 55. Le sixième lutin                |
| 23. Les Papricains                | 39. La pantoufle volante  |                                     |
| 24. Le mystère de l'île de Pâques | 40. Brigandage en folie   |                                     |
| 25. Zongo au Congo                | 41. Ottoman XIV           |                                     |
|                                   | 42. Le mauvais œil        |                                     |





## Une nouvelle série VANDERSTEEN

# robert et bertrand

Les aventures de Robert et Bertrand se déroulent au XIXe siècle. Ces deux joyeux lurons sont de sympathiques vagabonds, ennemis déclarés de l'injustice, et qui aiment la liberté par-dessus tout.

*déjà parus:*

1. L'ermite de Beaucroy
2. La main noire
3. Le dragon vert
4. Le diable du Val aux roses
5. Le drame de Marie-Souillon
6. Documents secrets
7. Le diable noir
8. Le briseur de grève
9. Les étangs de Miremort
10. Aventure en Moldavie
11. La capuche écarlate
12. Les puissances occultes
13. Le dernier vol de l'épervier
14. La catastrophe de Corvilain
15. Le fantôme du Zwin

